

La Comunidad Sociedad de WebQuest

Anna Pérez <anna@ravalnet.org>

Resumen. En este artículo se definirán las ventajas de trabajar con webquest a nivel didáctico y se explicará también como las webquest promueven el trabajo cooperativo entre docentes a partir de describir un portal educativo: Webquestcat o Comunidad catalana de webquest.

Las WebQuest. Antes de describir el portal educativo de webquest (webquestcat) debemos definir que son las webquest.

Partiremos de la definición de Bernard Dodge, la primera persona que habla de webquest:

“Una Webquest es una actividad orientada para la búsqueda en la que una parte o toda la información con la que los alumnos interactuarán proviene de recursos de Internet, opcionalmente suplidos por videoconferencia”

A partir de la influencia de Berni Dodge y a iniciativa de Carme Barba y Sebastià Capella, entre otros, nace la comunidad catalana de webquest: **Webquestcat**, un portal web educativo basado en las webquest. En dicho portal podemos leer la siguiente definición de webquest:

"Una Webquest es una investigación guiada con recursos Internet que tiene en cuenta el tiempo del alumno. Es un trabajo cooperativo en qué cada persona es responsable de una parte. Obliga a la utilización de habilidades cognitivas de alto nivel y prioriza la transformación de la información"

Nos queda claro, con ambas definiciones, que con las webquest ayudamos a nuestros alumnos a navegar por internet con la finalidad de buscar información, ¿però cual es la diferencia entre la webquest y una ficha dirigida a los alumnos con preguntas? ¿Acaso no ayuda a los alumnos la elaboración de fichas de trabajo con direcciones web y preguntas?

La Webquest, para que sea webquest, debe plantear una tarea. No puede ser una lista de preguntas, debe plantear una tarea concreta (presentaciones, murales, obra de teatro, web, debates...) en la que el estudiante se enfrenta a los conocimientos que ha adquirido con los recursos de internet -planteados en la misma webquest- para transformarlos en la creación de la tarea propuesta.

El listado de preguntas puede estar bien, es más, ayuda al alumno en la agilidad lectora i en la rapidez en la búsqueda, però la webquest plantea la transformación de la información al mismo tiempo que la empatía con la misma: los alumnos entran en contacto con esa información a partir de un rol concreto, es decir situándose desde un punto de vista, a partir de ese punto de vista interactúan con ella... es decir se hace un tratamiento de la información de una forma vivencial.

Queda claro que el resultado de la webquest nunca puede ser un listado de respuestas, deberá ser siempre un producto creado por los alumnos. Unos ejemplos pueden ser: Realizar un programa de radio después de investigar sobre la Guerra y donde cada componente del grupo habla a partir del rol que ha tenido en la investigación (urbanista, historiador, periodista...), escribir un weblog como si estuviéramos en una época concreta (weblog de la edad media, momento histórico...), hacer un debate a partir de haber investigado sobre posturas concretas (investigar sobre Bill Gates y Richard Stallman para debatir sobre programario libre)...

Para realizar la tarea que plantea la webquest se debe trabajar en grupo. Para responder a un listado de preguntas no es necesario. Cada miembro del grupo tiene un rol

determinado, juega un papel concreto, y simulando este rol debe iniciar su investigación y trabajo. Però el trabajo que realiza cada miembro del grupo no lo hace de forma individual, debe ponerla en común con el grupo, debe aprender a ponerse de acuerdo, a colaborar y participar, en definitiva, con las webquest, el alumnado aprende a trabajar cooperativamente.

Estructura de las WebQuest. Todas las webquest deben tener una estructura concreta:

- **Introducción:** Es la parte centrada en la motivación. En este apartado la webquest suele plantear un supuesto en el cual el alumno se identifica. Plantea también un problema que debe solucionar.
- **Tareas:** En este apartado encontraremos las tareas a realizar. Sabremos si debemos hacer una exposición o un debate, un mural o un producto multimedia. Según como esté redactado este apartado nos daremos cuenta si nos encontramos ante una auténtica WQ, si la tarea exige transformación de la información, es decir si obliga a poner en juego habilidades cognitivas elevadas como: clasificar, sacar conclusiones, sintetizar, generalizar, evaluar..., pero si detectamos que la tarea se podría hacer copiando, retocando, juntando y pegando, no es una WQ.
- **Proceso:** Las diferentes fases que el alumno debe realizar. Con el proceso el estudiante no se pierde, sigue paso a paso lo que tiene que hacer. La mayoría de las webquest sitúan aquí sus recursos: enlaces a otras páginas web donde encontrar la información que se necesita. También en el proceso puede aparecer la organización del grupo (hay quien sitúa la organización del grupo en las tareas) y la asignación de roles.
- **Evaluación:** En este apartado podemos encontrar dos tipos de evaluación, una dirigida al profesorado y otra dirigida al alumnado. La primera, la del profesorado, plantea rúbricas de evaluación con los ítems evaluables necesarios para conocer el rendimiento académico de los estudiantes y su actitud cooperativa. Con la evaluación dirigida al alumnado se pretende que el alumno pueda autoevaluarse ayudándole así a ser consciente de su evolución. Tanto una como otra evaluación son públicas, es decir el alumno las ve, ya que la intención es que sepa desde el principio que es lo que el profesorado le va a pedir.
- **Guía didáctica:** En este apartado debemos encontrar una orientación pedagógica que sitúe la webquest dentro del currículum, así como consejos dirigidos a los docentes
- **Conclusión:** Encontraremos algunas conclusiones sobre el trabajo realizado, incluso podemos encontrar las conclusiones a las que posiblemente llegaremos... de alguna manera son incluso las expectativas para continuar investigando en la misma línea o aplicando las habilidades cognitivas desarrolladas en otros proyectos futuros.

Los Scaffolds. Dentro de la webquest debemos encontrar los Scaffolds o apoyos, soportes, andamios... serán aquellos elementos que ayudarán al alumnado en el desarrollo de su tarea. Si planteamos a los estudiantes realizar una entrevista, la webquest deberá tener una documentación o actividad de apoyo para que el alumno sepa lo que son las entrevistas, como realizarlas..., si pedimos que realicen mapas conceptuales el alumno deberá encontrar ejemplos, pistas, de como poder realizar su tarea.

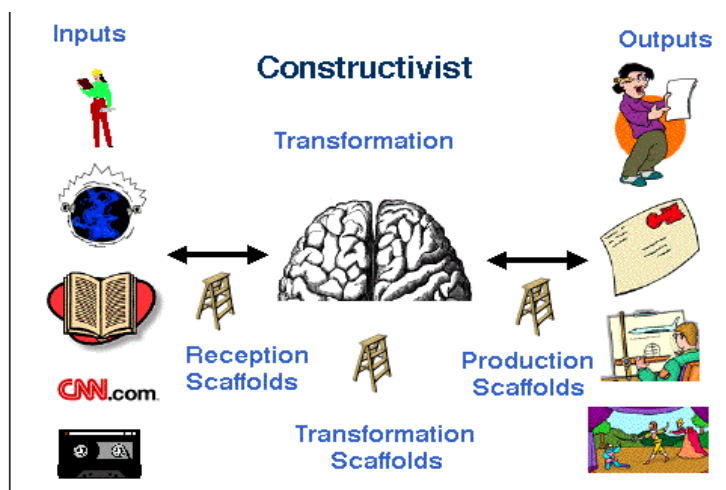
Dependiendo del momento en el que el alumno está desarrollando su webquest los scaffolds pueden ser de una manera o de otra:

- Scaffolds de recepción. (Antes de empezar el trabajo).
<http://www.xtec.es/~cbarba1/suportscaffolds/suportrecepcio.htm>
- Scaffolds de transformación. (Se proporcionan en el momento que los alumnos estan transformando la información)
<http://www.xtec.es/~cbarba1/suportscaffolds/suporttransform.htm>
- Scaffolds de producción. (Se proporcionan en el momento en que los alumnos producen, pueden ser explicaciones de programas, plantillas, guiones....)
<http://www.xtec.es/~cbarba1/suportscaffolds/suportproduccio.htm>

Carme Barba ha hecho una clasificación de Scaffolds por orden alfabético, aquí podemos ver ejemplos que nos acaban de ayudar a saber a que nos referimos:

<http://www.xtec.es/~cbarba1/supdivers/indexsuportsdiversos.htm>

El ejemplo más claro lo podemos ver en este esquema:



Partimos del constructivismo como construcción de andamios de conocimiento. Al igual que en la construcción de un edificio, vamos poniendo andamios a medida que vamos construyendo y estos se sustentan en una construcción anterior.

Los Scaffolds se basan en el proceso que hace el alumno y para poderlo ayudar le tenemos que proporcionar el apoyo necesario.

El portal de la Comunidad Catalana de WebQuest

Sabemos lo que representa la webquest de cara al alumno, però ¿qué representa para el profesorado? ¿Qué debe tener en cuenta? ¿Cómo se forma y de dónde saca la información? Si una de las claves de la webquest es el trabajo cooperativo de los alumnos ¿lo es también para el profesorado?

La actividad que se presenta en este artículo es la dinámica educativa del portal educativo **Webquestcat** (<http://www.webquestcat.org>) como ejemplo del trabajo cooperativo de las

webquest.

La idea es explicar cómo un portal web puede favorecer la participación del profesorado fomentando un trabajo cooperativo a partir de un tema concreto: las webquest.

En el portal se puede encontrar toda la información necesaria para conocer las webquest y a la vez poder trabajar conjuntamente con grupos de profesores, tanto a nivel presencial como virtual, con el fin de comunicar experiencias, encontrar recursos, reflexionar y aprender.

Todo el material que aparece en la red es público y se puede beneficiar todo el mundo. Aparece bajo la licencia de Creative Commons: es decir el usuario es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra siempre y cuando se reconozcan los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador.

El profesorado puede optar por simplemente visitar la web, apuntarse en la lista de distribución para recibir informaciones y reflexionar juntos, y/o asociarse. El profesorado que forma parte de la asociación tiene derechos de toma de decisiones y forma parte de los grupos de trabajo.

La creación de portales como webquestcat es vital ya que estamos hablando de webquest, materiales didácticos creados por profesionales en activo. No podemos ir a una tienda y comprar webquest para nuestros alumnos... podemos crearlas y compartirlas.

Objetivos educativos.

- Apoyar y dar asistencia a los miembros de la Asociación en el ejercicio de su profesión.
- Favorecer la enseñanza, la búsqueda y la difusión de las webquest en Catalunya.
- Contribuir a la mejora de las condiciones pedagógicas de la enseñanza de la Informática.
- Fomentar todas las actividades que favorezcan la formación del profesorado:
 - Impulsar y facilitar entre los enseñantes intercambios de toda clase (libros, revistas, material pedagógico, etc.)
 - Promover reuniones, cursillos, coloquios, congresos y, en general, todas las actividades que puedan ser de interés.
 - Impulsar la elaboración de materiales didácticos para la innovación en la enseñanza de y con la Informática.
 - Divulgar documentación pedagógica, artículos de investigación y materiales que se relacionen con la enseñanza de la Informática.
 - Potenciar la colaboración entre grupos y asociaciones con objetivos similares dentro y fuera de Catalunya
- Promover el estudio y la investigación de los aspectos que las Tecnologías de la información y la comunicación pueden aportar al campo de la educación.
- Representar a sus socios ante otras entidades con finalidades parecidas, incluso de ámbito internacional.
- Ofrecer servicios de información, formación y comunicación a la comunidad educativa.

Estructura del portal WebQuestcat

Dentro del portal nos encontramos con distintos apartados:

- **Quines somos:** Podemos leer los estatutos de la asociación, saber quien forma parte de la junta directiva, quienes son los miembros i linkar sus webs y weblogs así como conocer algunas de las actividades que se han realizado (conferencias, encuentros, talleres de formación...)
- **Base de datos de webquest:** Sin duda es de las mejores bases de datos sobre webquest convertida en biblioteca virtual. Estan clasificadas por distintas areas temáticas y curriculares. El motor de búsqueda ayuda a encontrar la webquest que necesitamos. AL entrar en la web de la base de datos: <http://www.webquestcat.org/enlla> vemos las areas y temas en formato de carpetas o directorio. La forma de navegaci3n por tanto es muy sencilla y muy parecida al explorador de nuestro ordenador. Tambi3n podemos navegar a partir de un motor de b3squeda a partir de diferentes conceptos: las webquest m3s visitadas, las m3s nuevas, clasificaci3n alfab3tica o a partir de una palabra clave (puede ser un nombre para buscar algun autor de alguna webquest o poner una palabra que identifique un tema o un t3tulo de webquest).

En esta base de datos podemos a3adir nuestra webquest para que otros docentes la puedan hacer servir. De esta manera el trabajo propio acontece compartido con el resto de profesores usuarios del portal. La junta directiva de webquestcat validar3 la webquest, de esta manera se asegura la calidad de las webquest que aparecen en la base de datos.

- **Blog de webquestcat:** El portal consta de un blog. En 3l podemos seguir todas las novedades referidas a webquest. Desde an3lisis de nuevas propuestas educativas a rese3as de art3culos de inter3s. El blog es una herramienta muy 3til ya que nos permite seguir la actualidad y al mismo tiempo interactuar. Las not3cias que aparecen pueden ser comentadas y por tanto ampliadas. Es un buen espacio para compartir y aprender, potenciando que el portal webquest sea un espacio de aprendizaje constante.
- **Lista/forum:** Esta es otra de las herramientas 3tiles para la cooperaci3n. La informaci3n se envia a una direcci3n de correo electr3nico concreta, per3 quien la recibe es el grupo de personas apuntadas a la lista de distribuci3n. Por tanto es una forma muy r3pida de pasar informaci3n, de dar a conocer experiencias o de pedir ayuda sobre un tema concreto. El mensaje enviado es uno, pero las respuestas se multiplican ya que los receptores son muchos. Sin duda la lista de distribuci3n es la herramienta que permite que la red, internet, sea m3s humana y 3til ya que permite dar respuestas, y por tanto interactuar de una forma cooperativa y colaborativa.
- **Plantillas i generadores:** En el portal webquestcat podemos encontrar plantillas para poder realizar nuestra webquest. Con un editor web o incluso desde un procesador de textos, podemos editar la plantilla para realizar nuestra propuesta did3ctica. Tambi3n generadores, es decir plataformas web que han sido creadas por profesores altruistas que ponen sus conocimientos al servicio de los dem3s. Gente como Antonio Temprano que a partir de su php.Webquest (<http://www.phpwebquest.org>) ha puesto al servicio de la comunidad docente una web din3mica para poder crear webquest a trav3s de rellenar formularios y sin necesidad de dominar programas de edici3n web.
- **Las webquest paso a paso:** En el portal encontramos todo el material escrito necesario para aprender a hacer webquest, desde explicaciones did3cticas y ejemplos para profundizar en los diferents apartados de la estructura de una webquest (introducci3n, tareas, proceso, evaluaci3n...), a art3culos pedag3gicos de inter3s. Este apartado es la gui3 did3ctica del portal por excel3ncia.

- **Recursos para el aula:** Si las webquest son una actividad de búsqueda por internet lo primero que necesitamos es tener recursos web que hayan estado validados por alguien que nos merezca confianza. El portal de webquestcat cumple esta función en este apartado ya que sus componentes han creado un portal web con recursos web de diferentes áreas y niveles. De esta manera el profesorado que quiere hacer una webquest y busca recursos para que sus alumnos investiguen en la red puede dirigirse al apartado recursos para el aula i así encontrar lo que necesita. Los enlaces de este apartado han sido escogidos por profesionales en activo, esta es la mejor garantía de la funcionalidad de los mismos.
- **Experiencias en el aula:** Las webquest plantean propuestas didácticas però no vemos el resultado, no vemos el producto que plantea el apartado “tarea” de la webquest. Por este motivo el portal webquestcat ha añadido recientemente este apartado en el que podemos ver resultados. De esta manera podemos valorar mejor la eficacia de las webquest.
- **Enlaces:** Hay diferentes apartados de enlaces, desde portales de webquest de todo el mundo a enlaces de webs amigas pasando por las cazas de tesoros (tipo de actividad didáctica muy sencilla que utilizan los docentes que integran Internet en el currículum. Consiste en un listado de preguntas y direcciones de páginas web, de las cuales se puede extraer o inferir las respuestas). Estos enlaces enriquecen todo el contenido anterior y representan un elemento añadido a la calidad de todo el portal.

Conocimientos previos necesarios.

Para entrar en el mundo de las webquest no se necesitan demasiados conocimientos previos. Si sabemos navegar por internet nos podemos acercar a la comunidad catalana de webquest, webquestcat, y aprender. También nos podemos acercar para buscar los recursos web que necesitamos.

Si no sabemos utilizar ningún editor para hacer web no importa, ya que podemos ser usuarios de generadores.

Si sabemos utilizar editores web podemos utilizar las plantillas.

No hay ningún elemento técnico que nos impida acercarnos al mundo de las webquest. Lo que si es necesario es tener una actitud cooperativa, tanto para poderla transmitir a nuestros alumnos como para poder compartir nuestro trabajo con otros docentes. Tener la actitud de aprender de los demás así como los demás pueden aprender de mi.

Es necesario entender la enseñanza-aprendizaje de una manera determinada, entender el constructivismo y tener claro que no vamos a realizar ninguna clase magistral, que vamos a ayudar a nuestros alumnos a aprender a aprender, que ellos son los que van a ser los protagonistas del proceso educativo.

Por tanto, los conocimientos previos van a ser más pedagógicos y didácticos que técnicos.

Recursos necesarios.

Para trabajar con webquest el recurso que necesitamos es tener acceso a internet.

Para poder irnos formando y participar de listas de distribución, forums, weblogs, vamos a necesitar organizar nuestro tiempo. Tiempo...! esta es la palabra más deseada en el mundo de los docentes. La falta del mismo es uno de los aspectos que más nos inquietan, nos falta tiempo de formación, tiempo para preparar actividades...Por este motivo vamos a tener que ser capaces de organizar nuestro tiempo para aprender a disfrutar del trabajo cooperativo. Si lo logramos, veremos que hemos ganado mucho tiempo!

Sugerencias para la organización de la actividad.

Cuando trabajamos con webquest con los alumnos debemos tener en cuenta las mismas cosas que tenemos en cuenta en cualquier actividad didáctica.

Debemos tener en cuenta el tiempo de dedicación del alumnado para evitar que la webquest se alargue. Tenemos que programar las sesiones de la misma forma que hacemos con el resto de actividades.

Debemos tener en cuenta en que momento necesitaremos utilizar el aula de informática, que actividades haremos en el aula ordinaria i cuales en el aula de informática.

Debemos tener en cuenta el trabajo por grupos de nuestros alumnos, procurar equilibrar los grupos para que se pueda desarrollar el trabajo cooperativo.

Deberemos tener un espacio para reflexionar sobre nuestra actuación educativa, tanto a nivel de la propia escuela como con grupos de docentes de realidades distintas a la propia. Participar en portales como webquestcat nos puede ayudar, ya que el trabajo en red, además de ofrecer ayuda práctica, da apoyo formativo y de reflexión.

Además de las webquest se pueden trabajar otras propuestas didácticas para realizar la búsqueda guiada con recursos Internet:

Por una parte tenemos las cazas del tesoro, ya nombradas anteriormente. La actividad se basa principalmente en responder preguntas a partir de buscar información en webs concretas.

El trabajo por proyectos: El trabajo por proyectos fomenta entre los alumnos un tipo diferente de aprendizaje, centrado en sus propias motivaciones, donde los propios alumnos se cuestionan un estudio, hacen una búsqueda de información (libros, revistas, enciclopedias, internet...), reelaboran esta información y la sistematizan. En el trabajo por proyectos podemos plantear actividades de búsqueda guiada por internet similares a las webquest.

Otras fuentes de información.

La mayoría de información la podemos encontrar en el portal de webquestcat:

<http://www.webquestcat.org> , donde también podemos encontrar un apartado que hace referencia a experiencias <http://www.webquestcat.org/experien/experiencies.htm>, donde podemos ver resultados i producciones de alumnos, como por ejemplo:

- Artículos de reflexión sobre webquest concretas, tanto en revistas didácticas como en weblogs personales. Aquí podemos seguir las reflexiones de docentes que van explicando el día a día, con sus éxitos, dudas y dificultades.
- Productos concretos realizados por alumnos: Programas de radio, escribir o reescribir una historia a partir de la utilización de la tecnología weblog, presentaciones multimedia...

Podemos profundizar en los siguientes enlaces:

- Las webquest como recurso para las necesidades educativas especiales

<http://www.xtec.es/dnee/satieee/0405/sessio3/WebQuest.htm>

- Ejemplos de webquest para competencias ciudadanas

<http://www.eduteka.org/webquest7.php>

- Monografico sobre webquest en QuadernsDigitals.net

http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaRevistaU.visualiza&revista_id=1

- Internet en el aula. Jordi Adell. Edutec

http://www.uib.es/depart/gte/edutec-e/revelec17/adell_16a.htm

- Web de Sebastià Capella

<http://www.tressisens.org/>

- Web de Carme Barba. En ella podemos encontrar diferentes artículos sobre webquest.

<http://www.xtec.es/~cbarba1>